

Horn des Kampfes



Die Benutzung dieses Horns setzt Energien für einen zusätzlichen Zug frei, ist aber äußerst riskant. Blase es auf Kosten einer Aktion und wirf anschließend einen Kampfwürfel.

- = Alle Gefährten dürfen sofort eine Aktion ausführen.
- = Alle Gegner dürfen sofort eine Aktion ausführen.
- = Das Horn verliert seine Kräfte.

Runenaxt



Mit der magischen Runenaxt erlangst du im Nahkampf äußerste Präzision und Schnelligkeit.

Greife deinen Gegner mit 3 schwarzen Kampfwürfeln an.



Darf nur vom Zwergen und vom Barbaren getragen werden.

Schwert der Macht



Wenn du mit dem Schwert der Macht kämpfst, greifst du deinen Gegner mit 3 schwarzen Kampfwürfeln an.



Darf nur vom Alben und vom Barbaren getragen werden.

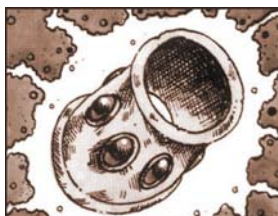
Schild des Nordens



Dieser extrem massive Schild gehörte einst einem mächtigen Fürsten des Nordvolkes. Hinter seinem Schutz darfst du dich mit 2 zusätzlichen Kampfwürfeln verteidigen.

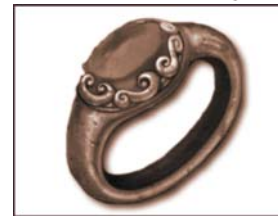
Darf nur vom Barbaren getragen werden

Amulett der Stärke



Dieses magische Amulett steigert deine Fähigkeiten im Nahkampf. Solange du es trägst, verstärkt sich die Kraft aller nichtmagischen Schwertwaffen um einen Kampfwürfel.

Schattenring



Sobald du diesen Ring aufsetzt, verschmilzt du mit der Schattenwelt und wirst einmal pro Herausforderung unsichtbar. Monster können das Feld auf dem du stehst zwar passieren, aber ihren Zug nicht darauf beenden. Dieser Effekt hält so lange an, bis du bei deinem Bewegungswurf eine 9+ würfelst. In dieser Zeit der Unsichtbarkeit darfst du weder angreifen noch Zauber aussprechen. Du kannst diese Unsichtbarkeit jederzeit beenden.

Buch des Lichts



In diesem geheimnisvollen Buch stehen uralte Formeln, die es dir erlauben mächtige Zauber auszusprechen. Solange du dieses Buch bei dir trägst, darfst du den zusätzlichen Zauberspruch „Lichtzauber“ mit dir führen.

Darf nur vom Zauberer benutzt werden.

Elixier des Lebens

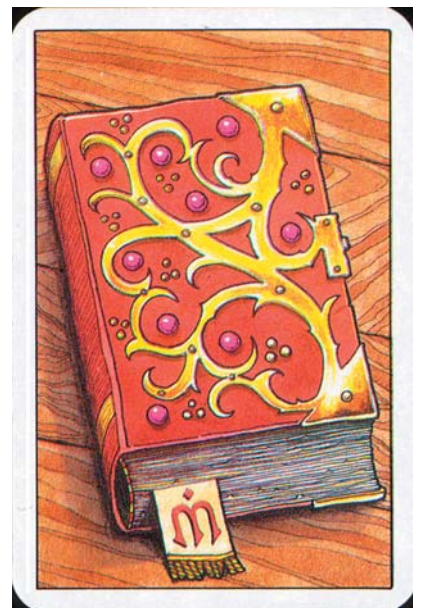
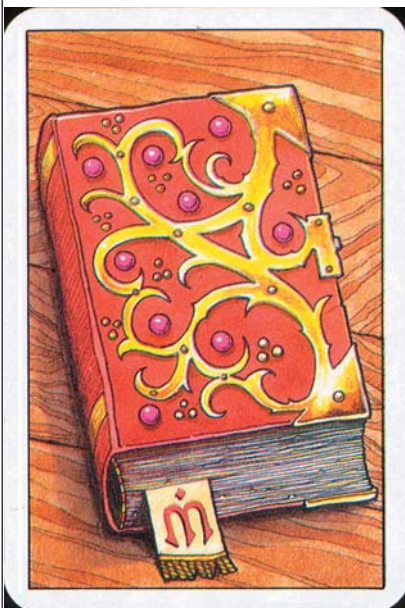
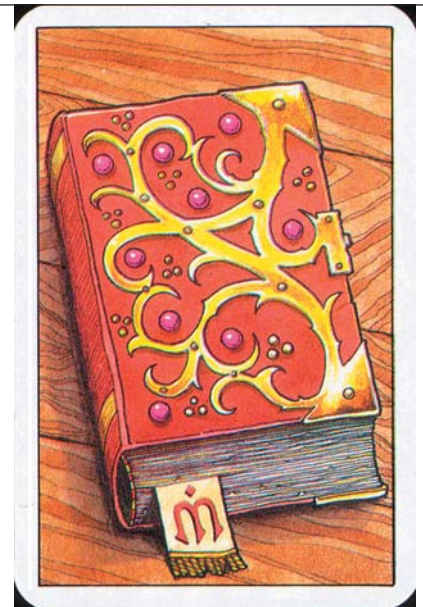
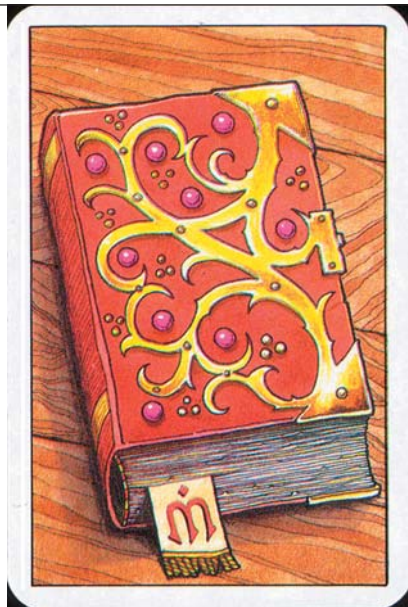
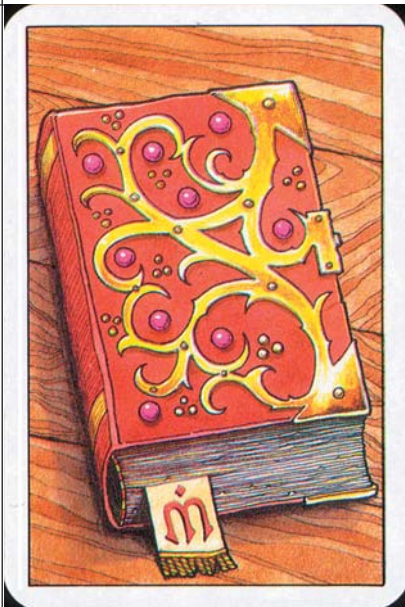
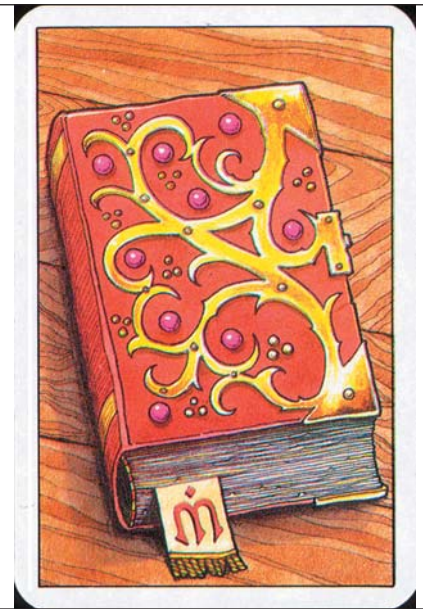
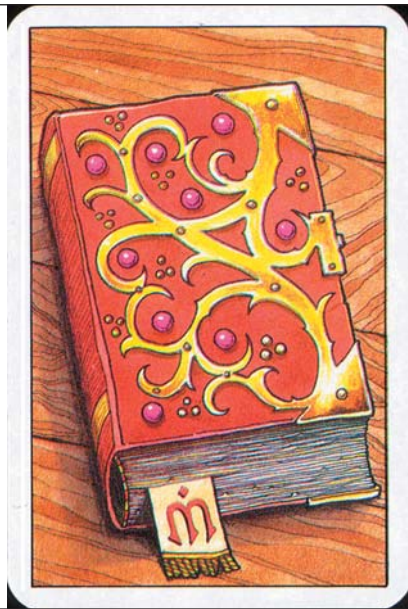
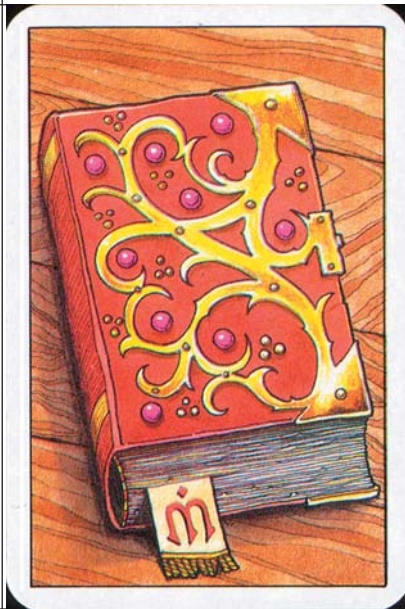


Diese Flasche mit einer perlmuttfarbenen Flüssigkeit belebt einen toten Helden wieder und gibt ihm alle Körperkraft- und Intelligenzpunkte, die er in dieser Herausforderung verloren hat, zurück. Dieser Trank kann nur einmal benutzt werden, danach wird die Karte abgelegt.

Umhang des Zauberers



Dieser aus einem schimmerndem Stoff gefertigte, magische Umhang ist mit mystischen Runen bestickt. Er kann nur vom Zauberer getragen werden. Wenn du diesen Umhang trägst, darfst du dich mit einem Kampfwürfel extra verteidigen



Diese Spielkarten sind ein Zubehör für das Brettspiel „HeroQuest“. Diese und andere Karten können auf der Homepage der HQ-Cooperation: <http://www.hq-cooperation.de> kostenlos heruntergeladen werden. Wichtig: Die Inhalt dieses Abenteuers sind ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt. Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.

Ring der Vorahnung



Dieser Ring ist mit einem sehenden Stein bestückt, der dich bei deiner Schatzsuche leitet und dich nichts übersehen lässt. Ziehe wahlweise zwei anstatt nur eine Schatzkarte.

Kristallkugel



Benutze die Kugel direkt nach einem Würfelwurf. Du darfst sofort einen Würfel nochmals werfen, dessen Ergebnis du aber akzeptieren musst. Nach dreimaliger Benutzung verliert die Kugel ihre Kräfte und die Karte wird abgelegt. Alternativ kannst du sofort den ganzen Würfelwurf einmal wiederholen, anschließend zerplatzt die Kugel allerdings in tausend Stücke.



Dryadenhautumhang



Dieser aus magischer Dryadenborke gewebte Umhang mildert die Wucht vieler Attacks. Solange du dich schützend mit ihm umgibst, darfst du **einen** nicht verhinderten Treffer bei der Verteidigung erneut werfen. Solltest du den Treffer immer noch nicht verteidigen, wird der Umhang beschädigt. Nach 5 Treffern zerfällt der Umhang.



Amulett der Weitsicht



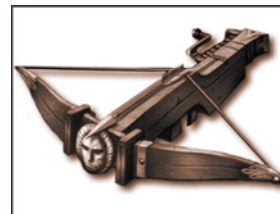
Mit diesem Amulett darfst du einmal pro Herausforderung auch dann nach Fallen suchen, wenn sich Gegner in deinem Sichtbereich aufhalten.

Umhang des Schutzes



Dieser magiegeladene Umhang schützt dich vor Verletzungen im Nahkampf. Wenn du die Kräfte aktivierst, verteidigst du dich einmal pro Herausforderung solange mit grünen Kampfwürfeln, bis sich kein Monster mehr in deinem Sichtbereich befindet.

Armbrust der Rache



Gestärkt durch magische Runen, fliegen die Bolzen dieser Waffe äußerst präzise und gerade.



Darf nur vom Zwergen und vom Barbaren benutzt werden.

Stab des Magiers






Diesen langen Stab umhüllt eine sanfte Aura blauen Lichts. Er kann nur vom Zauberer benutzt werden. Mit dem Stab attackierst du im Nahkampf deine Gegner mit 2 schwarzen Kampfwürfeln (auch diagonal).



Horn des Lebens



Dieses Horn wirkt sowohl auf dich selbst, als auch auf alle Heroen und Landsknechte in deinem Sichtbereich. Blase es auf Kosten einer Aktion und werfe einen Kampfwürfel.

-  = Alle Betroffenen erhalten 2 Körperkraftpunkte.
-  = Alle Betroffenen verlieren 1 Körperkraftpunkt.
-  = Das Horn zerbricht.

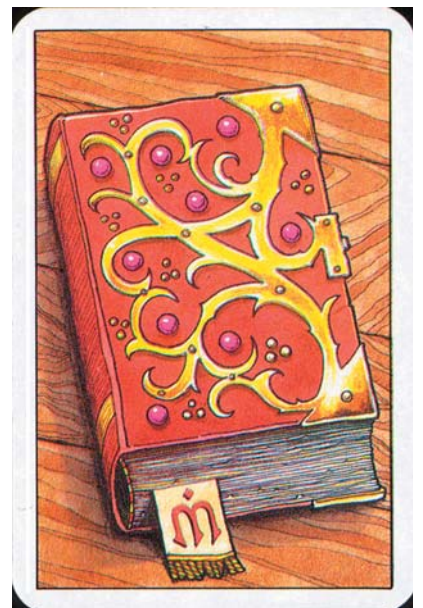
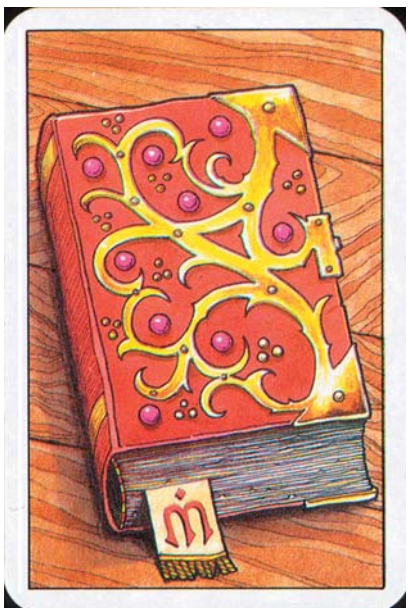
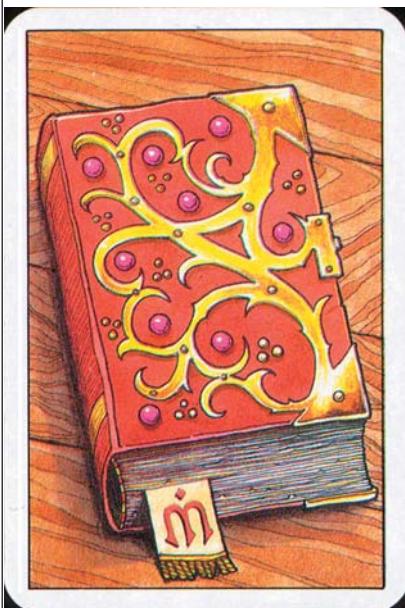
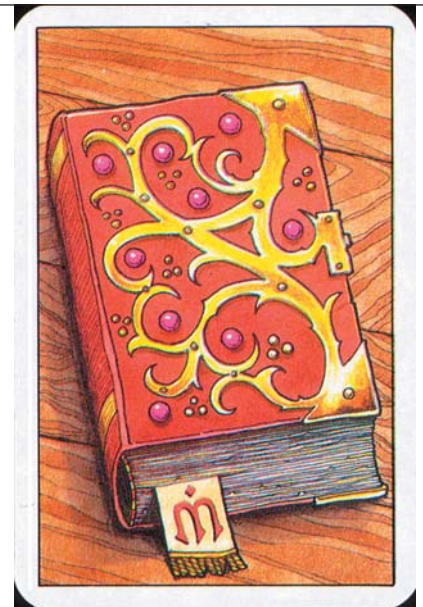
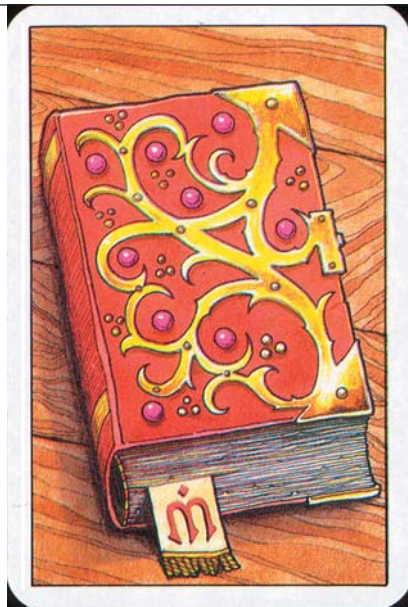
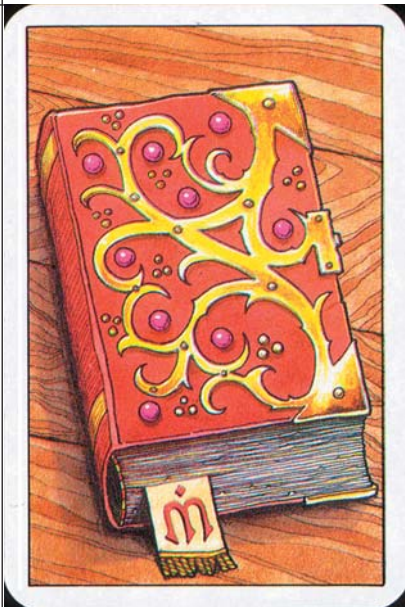
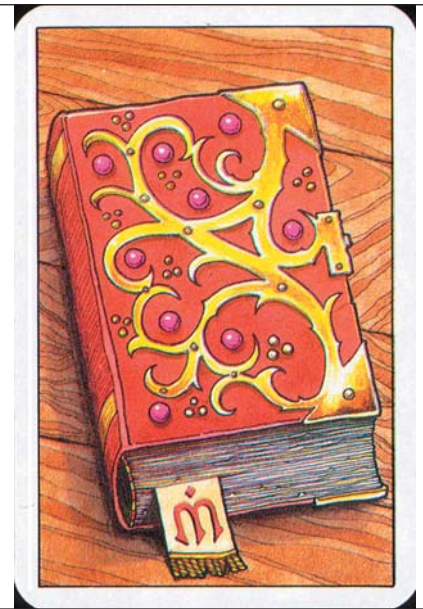
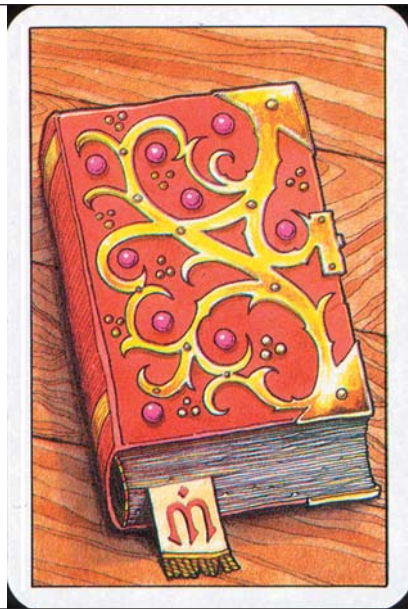
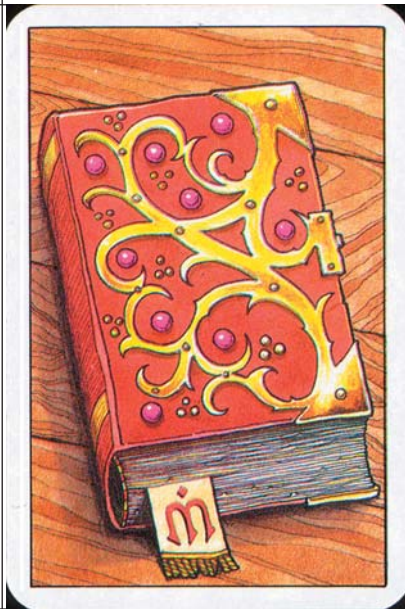
Drachentöter



Der aus einem Drachenknochen geschnittene Bogen ermöglicht dir vernichtende Angriffe. Greife mit 2 schwarzen Kampfwürfeln an.



Darf nur vom Alb und vom Barbaren benutzt werden.



Diese Spielkarten sind ein Zubehör für das Brettspiel „HeroQuest“. Diese und andere Karten können auf der Homepage der HQ-Cooperation: <http://www.hq-cooperation.de> kostenlos heruntergeladen werden. Wichtig: Die Inhalt dieses Abenteuers sind ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt. Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.